JAGD AUF ROTER OKTOBER



KOMMANDOHANDBUCH

GRANDSLAM ENTERTAINMENTS LIMITED



JAGD AUF ROTER OKTOBER

von Tom Clancy

Im Vertrieb der ariolasoft

EINE COMPUTERSIMULATION VERÖFFENTLICHT VON
GRANDSLAM ENTERTAINMENTS LTD



PROGRAMMIERT VON	:	OXFORD DIGITAL ENTERPRISES
ST & IBM Version	:	Steve Green
Amiga Version	:	Richard Horrocks
Grafik	:	Jason Kingsley
Handbuch & Design	:	Peter Sleeman, GSE
Illustrationen	:	Steinar Lund
Deutsche Überarbeitung	:	AGC Hamburg, Jürgen Mayr

INHALT

HINTERGRUNDINFORMATIONEN

Unterseeboote bezeichnet man als die wichtigsten Schiffe der heutigen Zeit. Jede größere Seemacht investiert immer mehr Forschung in die Bereiche Technologie und Konstruktion, um diese mächtigen Waffen noch schwerer auffindbar und gefährlicher zu machen.

Der Hauptfeind des U-Bootes ist das Sonar. Obwohl passive Maßnahmen, wie neue Rumpfformen und der Einsatz schallschluckender Rumpfplatten sich immer weiter verbreiten, müssen die Unterseeboote immer noch die nervenzermürbende Suche durch Sonargeräte, mit denen die modernen Schiffe und Flugzeuge ausgestattet sind, über sich ergehen lassen. Sind sie erst einmal von den Jägern lokalisiert, so ist die traditionelle Waffe gegen angreifende U-Boote die Wasserbombe. Allerdings ist es für das Überwasserschiff ein riskantes Unterfangen ein modernes U-Boot mit seinen hochentwickelten Waffensystemen in Wasserbombenreichweite gelangen zu lassen.

Die meisten sowjetischen Anti-U-Boot-Schiffe sind mit einem Raketenabschuß-System ausgestattet. So wird das Problem der geringen Reichweite und Geschwindigkeit eines Torpedos gelöst, da dieses System die Waffe an einen Punkt bringt, von dem aus sie sich auf das Ziel einpeilen kann. Die US-Marine ist gerade dabei ein Anti-U-Boot-System einzuführen, bei dem der Torpedo mit einer Rakete ins Zielgebiet gebracht wird, und dort an einem Fallschirm ins Meer fällt.

Unterseeboote können Torpedos auf andere U-Boote abfeuern, aber im Regelfall kann das beschossene Boot dem Projektil davonfahren. Eine weitaus größere Gefahr droht dem Unterseeboot durch Minen und Flugzeuge.

Die meisten U-Boote sind mit einem Minenwarnsystem ausgestattet.
Das Warnsystem verhindert, daß sie Einrichtungen, wie den "Kaperminen" der US-Marine, die keinerlei Freund/Feind-Erkennung besitzen und bei Annäherung akustische Torpedos abfeuern, zu nahe kommen.

Eine Bedrohung aus der Luft ist noch tödlicher, da sie vom U-Boot schwer erkannt und noch schwerer abgewehrt werden kann. Ein U-Boot-Jagdgeschwader kann um sich herum einen Suchbereich aufbauen, der weit über die effektive Torpedoreichweite hinausgeht.

Die typische U-Boot-Jagd besteht aus sechs Phasen:
Die erste Phase ist die Suche, bei der der Jäger sein Opfer aufspürt. In dieser Phase operiert der Jäger meist oberhalb der optimalen U-Boot-Jagdgeschwindigkeit und wird dadurch verwundbar. Die Suche erfolgt üblicherweise mit passiven Mitteln, die von anderen Systemen, wie Satelliten oder Grundsensoren unterstützt wird.

Ist der Kontakt hergestellt, beginnt die Klassifizierung. Die akustische "Handschrift" des Zieles wird mit den in den Datenbanken des Jägers gespeicherten verglichen. So wird der Zieltyp bestimmt und wenn möglich, die Daten mit Hilfe der passiven Sensoren vervollständigt, um nicht die Position des Jägers preiszugeben.

Der Jäger begibt sich nun in Angriffsposition, um die beste Chance für einen Erfolg seiner Waffensysteme zu erhalten. Im Falle von U-Booten liegt diese Position auf der Hälfte der 10 - 12 Seemeilen-Reichweite seiner Torpedos.

Ist der Angriff, die vierte Phase, nicht erfolgreich, folgt die Phase einer mit vielen Manövern verbundenen Verfolgungsjagd zwischen den Kontrahenten, bis die Begegnung beendet ist. Dies kann durch einen direkten Treffer oder das Ausbrechen eines der Beteiligten geschehen

Entwickelt sich ein direkter Kampf, ist ein einkommender Torpedo ein tödlicher Gegner. Spezielle Vorrichtungen, die in ungefähr 400 Yards Entfernung hinter dem Boot hergezogen werden, erzeugen simulierte Schraubengeräusche und lenken damit ankommende Torpedos ab.

Ist die Unterwasserbedrohung identifiziert, muß sie vollständig untersucht werden. Während die Haupteinheit der Einsatzgruppe nun abdreht, werden Anti-U-Boot-Schiffe und Flugzeuge versuchen, den Kontakt aufrechtzuerhalten. Taktiken, wie ein "geräuschvoller" Sprint, gefolgt von völlig lautlosem Treibenlassen sind auch bei den modernen Atom-U-Boot-Kommandanten noch in Gebrauch, um eine günstigere Angriffsposition zu erhalten.

Zusammenfassend muß gesagt werden, daß der Kommandant eines modernen atomgetriebenen U-Bootes eine der mächtigsten Waffen auf Erden befehligt. Eine Waffe, die schwer zu entdecken ist und blitzartig zuschlagen kann.

Entscheidungen, die unter großem Druck getroffen werden, sind hier an der Tagesordnung - eine Fehleinschätzung der Lage kann sehr wohl die letzte sein.

KOMMANDANTENBESPRECHUNG

Als erfahrenster sowjetischer U-Boot-Kommandant wird Ihnen die Aufgabe übertragen, das neueste Erzeugnis sowjetischer Marinetechnologie zu testen - ein Unterseeboot mit einem neuen, revolutionären Antriebssystem, so leise, daß es fast nicht aufgespürt werden kann.

Aber Sie haben beschlossen überzulaufen. All Ihre Offiziere sind sorgfältig ausgewählt und bereit ihr Leben für Sie einzusetzen. Die normale Besatzung vermutet nichts und Sie müssen dafür sorgen, daß das auch so bleibt. Die detailliert verfaßten Befehle des Oberkommandos (allesamt gefälscht), dienen nur dazu, Ihre wahren Absichten zu verschleiern.

Unglücklicherweise ist jedes Schiff der sowjetischen Marine mit einem vom KGB ernannten Politoffizier versehen, der im Ernstfall sogar die Befehlsgewalt übernehmen kann. Dieser Mann würde natürlich sofort erkennen, daß es sich um gefälschte Befehle handelt und die Besatzung informieren. Aus diesem Grunde sahen Sie sich gezwungen, den Politoffizier kurz nach der Abfahrt aus dem Wege zu schaffen. Da Sie die Sowjetunion jedoch aus persönlichen Motiven verlassen, verleitete Sie Ihr Stolz als bester U-Boot-Kommandant dazu, dem Oberkommando mit einem Brief Ihre wahren Absichten zu eröffnen. Durch den Postweg erhalten Sie den erforderlichen Vorsprung, da die sowjetische Marine erst mit Verzögerung reagieren kann. Sobald der Brief aber eingetroffen ist, können Sie sicher sein, daß das Oberkommando alle Hebel in Bewegung setzen und versuchen wird, Sie um jeden Preis zu stoppen. Andererseits können Sie sich jedoch nicht hundertprozentig auf die Amerikaner verlassen, da diese nicht sicher sind, ob es sich hier nicht um ein doppeltes Spiel handelt.

Diese Simulation hält sich genau an den Roman, um dessen atemberaubende Spannung weiterzuvermitteln. Wollen Sie erfolgreich sein und Ihren Ruf rechtfertigen, muß der minuziös erdachte Plan exakt durchgeführt werden.

Die Simulation beginnt in der Reykjanes-Kette. Das Hauptziel hier ist, einer Entdeckung im Schutze der zerklüfteten Felsformationen zu entgehen. Hauptakteure in diesem Gebiet werden sowjetische Schiffe, sowohl Überwasser- als auch Unterwasserfahrzeuge, amerikanische Jagd-U-Boote und ein komplettes Unterwasser-Abhörnetz sein, dessen einzige Aufgabe es ist, Schiffe wie *Roter Oktober* am Durchschlüpfen zu hindern.

Obwohl Vorsicht zu diesem Zeitpunkt lebensnotwendig ist, ist es auch erforderlich voranzukommen. Der Plan sieht bestimmte Vorfälle im Verlauf der Reise vor, unter anderem auch den Ausfall des Atomreaktors. Sie werden deshalb die Diesel-Notaggregate einsetzen müssen, um den fehlenden Atomantrieb zu ersetzen. Der längere Gebrauch dieser Maschinen macht es

aber erforderlich aufzutauchen, um die Batterien aufzuladen und erhöht so das Risiko entdeckt zu werden. Schaffen Sie es nicht, am Anfang des Spieles eine genügend große Strecke zurückzulegen, führt das später zu großen Schwierigkeiten.

Sind die gefälschten Befehle der Besatzung erst einmal verlesen worden, dürfen Sie kein unnötiges Mißtrauen herausfordern. Fahren Sie in die falsche Richtung, müssen Sie zum Beispiel mit besorgten Rückfragen Ihres Navigations-Offiziers rechnen. Das kann sogar soweit gehen, daß Sie von Ihren Mitverschwörern des Kommandos enthoben werden.

Der Plan selbst ist einfach. Ihre Befehle lauten, die Abwehr der amerikanischen Ostküste zu testen. Während Sie den Atlantik überqueren, täuscht Ihr technischer Offizier ein radioaktives Leck im Reaktor vor, wodurch es erforderlich wird, die Besatzung auf ein amerikanisches Schiff zu evakuieren. Anschließend versenken die heldenhaften Offiziere der *Roter Oktober* das Schiff, damit es nicht in die Hände der Kapitalisten fallen kann.

In Wahrheit jedoch haben die Amerikaner ein Rendezvous arrangiert, um ein ähnliches Unterseeboot zu versenken und die *Roter Oktober* zu übernehmen.

Der Plan sieht ein Rendezvous knapp vor der amerikanischen Küste außerhalb der Territorialgewässer vor. Sollten Sie in amerikanische Gewässer eindringen, ist dies kein Problem. Wenn Sie allerdings einen Hafen der USA anlaufen, hat das katastrophale Folgen, denn dann können die sowjetischen Behörden das Schiff unter Berufung auf das internationale Seerecht zurückfordern.

Diese Simulation gibt Ihnen die Chance Ihren Verstand und Ihre Fähigkeiten gegen die mächtigste Flotte der Welt einzusetzen.

Sind Sie dazu bereit?

SPIEL, STRATEGIE UND TAKTIK

Sämtliche Funktionen der *Roter Oktober* werden über Symbole aktiviert und ermöglichen sofortige Anweisungen. Wurde vom Kapitän ein Befehl erteilt, wird er vom zuständigen Offizier bestätigt und ausgeführt. Nach Beendigung der Aktion meldet der Offizier die Befehlsausführung über das Nachrichtenfenster.

Geschwindigkeit, Tiefe und Richtung sind die drei Faktoren, die über Leben oder Tod des Kommandanten und seines Schiffes entscheiden. Die entsprechenden Werte werden permanent auf dem linken Kontrollpult angezeigt und erlauben dem Kommandanten gleichzeitig den Hauptbildschirm auszuwerten.

Das Hauptfenster zeigt entweder die nähere Umgebung in Kontur-Darstellung oder eine umfassende Nordatlantikprojektion. Die letztere enthält die ungefähren Positionen aller bekannten Flottenverbände und die der *Roter Oktober.*

Die Kontur-Darstellung ist dem Kapitän in der Anfangsphase des Spieles von großem Nutzen, wenn er durch die komplexe Folge von Tälern und Bergen in der Reykjanes-Kette navigiert. Dieses Gebiet wird von den Mitgliedern der sowjetischen Nordflotte hochachtungsvoll nach Ihrem Flottenadmiral als "Gorschkovs Eisenbahn" benannt.

In diesem Areal liegen die Hauptrouten für die mit Atomraketen bestückten sowjetischen U-Boote. Gleichzeitig ist es auch das Gebiet, in dem sowjetische und amerikanische Jagd-U-Boote auf der Lauer liegen, um eventuelle Gefahren sofort zu beseitigen.

Die Kontur-Karte erlaubt dem Spieler Routen durch diese unterseeische Gebirgskette, wie auch durch andere seichte Meeresgebiete, zu planen. Zusätzlich kann die Sonarortung in eingeblendet werden, um andere Schiffe in diesem Gebiet zu zeigen.

Schließlich dient dieser Bildschirmteil noch zur Darstellung der Periskopansicht, welche Schiffe in diesem Gebiet mit allen Details zeigt. Das Angriffsperiskop fixiert Daten für den Feuerleitcomputer und bietet damit die größte Chance für einen Treffer.

Die Stärke eines U-Bootes liegt im Überraschungsmoment. In der Fähigkeit, ohne Warnung anzugreifen und lautlos in die Tiefe zu entkommen, liegt der Schlüssel zum Überleben.

Die *Roter Oktober* hat zudem noch einen einzigartigen Vorteil gegenüber allen Gegnern und Zeitgenossen. Sie ist mit einem Rückstoßantriebssystem, dem

sogenannten Tunnelantrieb, ausgestattet, der eine geräuschlose, nahezu unbemerkte Fahrt durch die Tiefen des Ozeans möglich macht. Die Entwicklungsingenieure gaben dem Antrieb den Spitznamen "Caterpillar", aber niemand weiß genau, warum dieser Name eigentlich entstand. Der Einsatz dieses Antriebes reduziert jedoch die Geschwindigkeit um fast zwei Drittel. Je länger sich die Ankunft beim geplanten Rendezvouspunkt mit der US-Marine verzögert, desto wahrscheinlicher wird eine Entdeckung durch die sowjetische Flotte. Vermeiden Sie unnötige Verzögerungen - denn das Netz wird immer enger!

Das Ziel Ihrer Mission ist, die *Roter Oktober* unbeschädigt und ohne Rückforderungsmöglichkeit abzuliefern. Ein Fehlschlag bedeutet das sofortige Ende des Unternehmens.

NAVIGATION

Zu Beginn des Spieles müssen Sie durch eine der gefährlichsten bekannten Unterwasserlandschaften navigieren. Benutzen Sie die von Spezialsensoren erzeugte Darstellung des Meeresbodenprofils, um eine sichere Route durch dieses Gebiet zu finden.

Die Hauptrouten durch diese Gebirgskette sind dokumentiert und allen U-Boot-Kommandanten bekannt. Sowjetische, amerikanische und auch NATO-Flottenverbände sind hier stationiert und sollten umgangen werden. Wenn Sie die Nerven besitzen, um massive Hindernisse herumzumanövrieren, verfälschen Sie so die Sonarortungen der anderen Schiffe und vertuschen Ihre Anwesenheit.

Die größte Gefahr besteht darin, daß die *Roter Oktober* auf Grund läuft oder beschädigt wird. Der ausgeklügelt konstruierte Rumpf minimiert Geräusche und Kavitation, und die empfindlichen Rumpfsensoren liefern viele der für die Navigation benötigten Daten. Trotzdem ist größte Vorsicht geboten.

Zusätzlich besteht in diesem Gebiet Minengefahr. "Kaperminen", wie sie von den USA eingesetzt werden, besitzen keine Freund/Feind-Identifizierung. Sie feuern akustische Torpedos auf U-Boote ab, die ihre druckempfindlichen Abschußmechanismen auslösen. Auch andere Minen können sich hier befinden. Der Hydrophon-Offizier wird Sie jedoch über solche Gefahren auf dem Laufenden halten.

Befinden sich andere Schiffe in der Nähe, ist die *Roter Oktober* in ihrem Element. Der Tunnelantrieb reduziert die Gefahr des Entdecktwerdens auf ein Minimum. Allerdings wird dieser Vorteil zunichte gemacht, falls irgendeines der aktiven Systeme eingesetzt wird.

Um eine Entdeckung zu vermeiden, ist es erforderlich Geschwindigkeit und

Geräuscherzeugung auf ein Minimum zu reduzieren und die Tauchtiefe entsprechend den örtlichen Gegebenheiten zu variieren. Durch Ausnutzen der technischen Vorteile der *Roter Oktober* und des umgebenden Terrains haben Sie eine gute Chance den Verfolgern zu entkommen.

VERTEIDIGUNG

Einmal lokalisiert, kann es passieren, daß ein U-Boot die *Roter Oktober* verfolgt, ohne daß diese es bemerkt. Es ist deshalb ungemein wichtig, daß der Kommandant regelmäßig überprüft, ob er sich nicht einen unliebsamen Verfolger eingefangen hat. Das Manöver, bekannt als "Irrer Ivan", bei dem eine plötzliche 360 Grad Drehung ausgeführt wird, um eine Sonarrundumsicht zu erhalten, kann hier sehr nützlich sein. Für das folgende U-Boot bedeutet dies, schnell und doch leise auf die Kursänderung reagieren zu müssen, um nicht entdeckt zu werden

Sollte die *Roter Oktober* angegriffen werden, gibt es verschiedene Taktiken.

Die einfachste ist, dem Torpedo einfach davonzufahren. Moderne Torpedos sind nicht so schnell wie ein U-Boot mit voller Kraft und je länger das Geschoß unterwegs ist, desto größer wird die Wahrscheinlichkeit, daß es abgelenkt wird. Diese Methode ist allerdings mit starker Geräuschentwicklung verbunden und schließt ein relativ langes "Katz und Maus" Spiel ein.

Die zweite Methode ist, einen elektronischen Köder auszulegen. Köder simulieren Propeller- und U-Boot-Geräusche im Wasser und werden in einer Entfernung von ca. 400 Yards hinter dem Boot hergeschleppt, also soweit entfernt, daß ein Torpedo gefahrlos für das Unterseeboot explodieren kann.

Die dritte und sehr riskante Methode ist, auf den Torpedo zuzuhalten. Um zu vermeiden, daß er explodiert, muß dieser abgefangen werden, bevor er die Sicherheitszone verläßt. Dabei handelt es sich um den Mindestabstand, den ein Torpedo zurücklegen muß, bevor er gefahrlos für das abfeuernde U-Boot explodieren kann.

ANGRIFF

Die Verteidigungsmöglichkeiten der *Roter Oktober* beschränken sich auf ihre vier Torpedorohre. Da dieses Schiff in erster Linie als schwimmende Atomraketenabschußbasis konzipiert ist, sind Torpedos die einzige Möglichkeit einen Verfolger zu versenken.

Ist das Ziel identifiziert, wird es erforderlich in Torpedoreichweite zu gelangen. Die größtmögliche Reichweite liegt ungefähr bei zehn bis zwölf Seemeilen. U-

Boot Kommandanten ziehen es aber vor, bis auf die Hälfte dieser Entfernung an das Ziel heranzukommen, da so die Trefferwahrscheinlichkeit erhöht wird. Zwar können akustische Torpedos eingesetzt werden, indem man einfach die Sonarpeildaten in den Feuerleitcomputer überträgt, aber viele Angriffe werden auch heute noch mit Hilfe von Periskopsichtungen durchgeführt, trotz des erhöhten Risikos einer Entdeckung.

Haben Sie manuelle Steuerung gewählt, müssen Sie Richtung und Steigung des Torpedos in Relation zum Zielschiff einstellen. Je früher das Geschoß die Wasseroberfläche erreicht, desto eher kann es visuell oder elektronisch ausgemacht werden. Das Geschoß sollte auch nicht zu tief abgesetzt werden, da eventuell ausgelegte Köder den Torpedo von seinem Ziel ablenken könnten.

AMERIKANISCHE TAKTIK

Während der gesamten Simulation hat die US-Marine nur ein Ziel: Die *Roter Oktober* zu finden und den kommandierenden Offizier zum plangemäßen Überlaufen zu überreden, damit sie dieses U-Boot für Forschungszwecke in die Hände bekommt.

Um dieses Ziel zu erreichen, wird die US-Flotte die suchenden sowjetischen Verbände beschatten und gleichzeitig versuchen, die *Roter Oktober* mit den Jagd-U-Booten aus der Reykjanes-Kette aufzuspüren.

Ist *Roter Oktober* lokalisiert, werden die Amerikaner sich bemühen, am Rendezvouspunkt an der Oberfläche Kontakt aufzunehmen. Dort wird dann das alte amerikanische Unterseeboot versenkt, damit die *Roter Oktober* ihre Identität wechseln kann.

Das einzige, was die amerikanische Taktik verändern kann ist, wenn die *Roter Oktober* einen Angriff auf amerikanische Einheiten ausführt. Dies würde dazu führen, daß die US-Marine gemeinsam mit den sowjetischen Verbänden zu einer Vernichtungsmission aufbricht, um zu verhindern, daß das "abtrünnige" Schiff einen Atomkrieg anzettelt.

SOWJETISCHE TAKTIK

Die sowjetische Taktik soll das Überlaufen um jeden Preis verhindern.

Alle mit Atomraketen ausgestatteten U-Boote werden zu Ihren Basen zurückgerufen, um jegliche Fehlinterpretation der Entsendung von drei Flottenverbänden in den Atlantik zu vermeiden. Jeder der drei Verbände wird nach einem organisierten und aufeinander abgestimmten Muster die Suche nach *Roter Oktober* in der Reykjanes-Kette und über den gesamten Atlantik hinweg

durchführen.

Sowjetische Marineflugzeuge unterstützen die Flotte mit großangelegten Suchflügen, um das verschwundene U-Boot ausfindig zu machen.

Zu Beginn der Simulation werden sowjetische Jagd-U-Boote ihre Position vor den wichtigsten Militär- und Handelshäfen der amerikanischen Ostküste beziehen, um ein Durchkommen der *Roter Oktober* unmöglich zu machen.

Alle Spionagetrawler erhalten den Auftrag die *Roter Oktober* unter Einsatz der modernsten Suchgeräte aufzuspüren. Informationen von diesen Schiffen können für die *Roter Oktober* und ihre Besatzung eine große Gefahr werden.

Die sowjetische Taktik variiert von Spiel zu Spiel! Die verschiedenen Möglichkeiten bei der Entscheidungsfindung und der Erfolgsdruck kann durchaus zu Überraschungsreaktionen seitens der verfolgenden Sowjetmarine führen.

Sollte *Roter Oktober* tatsächlich überlaufen, droht vielen sowjetischen Offizieren Bestrafung. Sie können ihre Position oder sogar ihr Leben verlieren. Deshalb kann es passieren, daß sie, um Erfolg zu haben, unnötige Risiken für Schiff und Mannschaft eingehen

Mit Fortschreiten des Spiels erhöhen die Spannung und die systematische Suche der sowjetischen Flotte die Gefahr einer Entdeckung. Jedoch ist die sowjetische Marine für die mangelnde Sicherheit beim Nachrichtenaustausch über strategische Positionen bekannt.

Der vorsichtige Einsatz von ESM - Elektronische Überwachungsmaßnahme - kann möglicherweise die Information liefern, daß Sie für Ihren Erfolg so dringend benötigen.

ANLEITUNG

Roter Oktober ist das neueste, mit Atomraketen bestückte, sowjetische Unterseeboot. Bewaffnet mit insgesamt 26 Raketen des Typs SS-N-20 Seahwak, jede davon mit acht lenkbaren 500 Kilotonnen-Sprengköpfen ausgestattet,. stellt sie ein mächtige Waffe dar, die in der Lage ist, über zweihundert Einzelziele zu zerstören.

Die *Roter Oktober* ist auch das erste sowjetische Unterseeboot, daß mit dem einzigartigen Tunnelantrieb, dem "Caterpillar", versehen ist. Dieser neue Antrieb erzeugt keine Schraubengeräusche und sorgt dafür, daß das Unterseeboot praktisch unauffindbar bleibt.

In der Simulation der *Jagd auf Roter Oktober* übernehmen Sie die Rolle des Kapitäns Marko Ramius, des Kommandeurs der *Roter Oktober*. Ihre Mission ist, *Roter Oktober* zur Ostküste der Vereinigten Staaten zu bringen ... und *überzulaufen.*

DAS ÜBERLAUFEN

Der Plan zum Überlaufen wurde schon seit Monaten vorbereitet. Die Simulation setzt dort ein, wo *Roter Oktober* beginnt, durch die Reykjanes-Kette vor der isländischen Küste zu manövrieren. In diesem Gebiet liegt die Hauptroute für sowjetische U-Boote, die die nördlichen Häfen der sowjetischen Flotte in Richtung atlantischer Ozean und amerikanische Küste verlassen.

Hier zu navigieren erfordert großes Geschick, da sowohl die USA als auch die NATO ihr Unterseeboot-Suchsystem auf dieses Gebiet konzentriert haben. Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, in den Atlantik zu gelangen, sich weit entfernt von der sowjetischen Verbänden mit der US-Navy zu treffen und einen Austausch der Besatzung zu arrangieren. Dies ermöglicht der amerikanischen Marine eine passende Tarngeschichte für das Schicksal der *Roter Oktober* zu erfinden und das Schiff dann heimlich in einen Hafen zu schmuggeln. Würde die *Roter Oktober* offen in einen amerikanischen Seehafen einlaufen, könnten die sowjetischen Behörden das Schiff unter Berufung auf das internationale Seerecht zurückfordern.

Die einhundert Mann starke Besatzung ahnt nichts vom geplanten Überlaufen. Es ist deshalb wichtig, von den Befehlen, die der Crew am Anfang des Spieles gegeben wurden, obwohl sie gefälscht sind, nicht allzu sehr abzuweichen. Die Befehle lauten, daß die *Roter Oktober* die Verteidigungseinrichtungen an der Ostküste der USA auf die Probe stellen, und dann anschließend zu einem Freundschaftsbesuch nach Kuba fahren soll. Der Zweck ist, die wahre Absicht der Mission zu verschleiern und die Crew mit der Vorfreude auf den Kuba-

Besuch zu beschäftigen. Allerdings weichen diese Befehle sehr von den echten ab, die Ihnen von Ihrem jetzt toten Politoffizier übergeben wurden.

Bedenken Sie immer, daß das einzige Ziel der sowjetischen Flotte darin besteht zu verhindern, daß die *Roter Oktober* in amerikanische Hände fällt. Sollte es hierzu erforderlich werden, das Unterseeboot zu zerstören, wird dies auf jeden Fall geschehen.

LADEANWEISUNGEN

AMIGA	: Werden Sie nach der Workbench-Diskette gefragt, legen Sie die Spieldiskette ein und das Programm wird automatisch gestartet.
ST	: Klicken Sie zum Start auf das Symbol HFRO. PRG. Das Programm wird nun geladen und gestartet.
SCHNEIDER PC 1512 (IBM PC und Kompatible)	: Laden Sie MS. DOS. Geben Sie HFRO <Return> ein und das Programm wird automatisch geladen und gestartet.
COMMODORE 64/128	
Kassette	: Kassette einlegen und SHIFT & RUN/STOP gleichzeitig drucken. Die PLAY – Taste des Rekorders betatigen, worauf das Spiel automatisch eingeladen und gestartet wird.
Diskette	: Diskette einlegen. LOAD "*",8,1 eingeben und RETURN drucken. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

STEUERUNG DER *ROTER OKTOBER*

Ist das Programm geladen, erscheint der Hauptkontrollschirm (Abbildung 1). Auf der Landkarte befindet sich ein Cursor (in Form eines Pfeiles und einer Sichel). Bewegen Sie diesen Cursor auf den entsprechenden Teil des Bildschirms und drücken einmal auf den linken Mausknopf, wird die unter dem Cursor liegende Funktion angewählt.

Bei der PC-Version wird die Maus durch die Cursortasten ersetzt. Ein Druck auf die Leertaste hat die gleiche Wirkung wie der Druck auf die linke Maustaste, der Druck auf die Escape-Taste entspricht einem Druck auf die rechte Maustaste.

BEFEHLSSTRUKTUR

Bild 1: Hauptkontrollschirm



A - Hauptfenster
B - Hauptkontrollpult
C - Sonaroffizier
D - Technischer Offizier
E - Waffenoffizier
F - Periskop
G - Hauptfenstersteuerung
H - Nachrichtenfenster

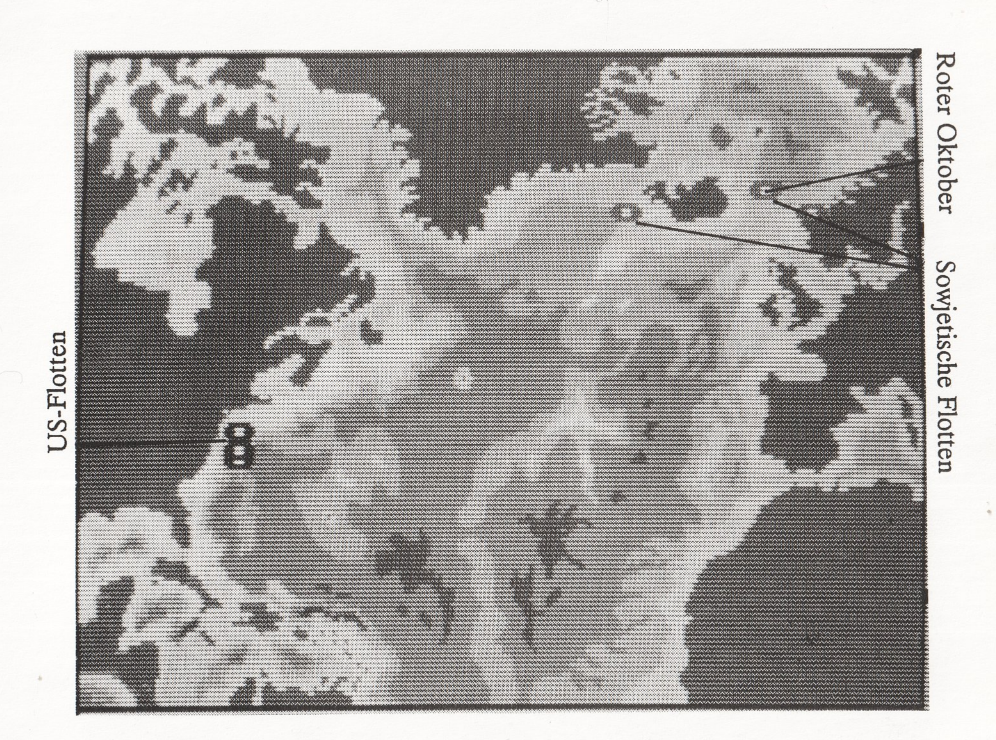


ABBILDUNG 2: ATLANTIKKARTE

Hierbei handelt es sich um eine Übersichtsdarstellung des Nordatlantik. Die Position der *Roter Oktober* wird als kleines rotes U-Boot dargestellt. Darüberhinaus werden hier auch die bekannten Position der größeren Flottenverbände wiedergegeben, die der Sowjets in Blau und die der NATO in Grün. Die Positionsangaben werden mit den modernen Geräten an Bord während des gesamten Spieles aktualisiert.

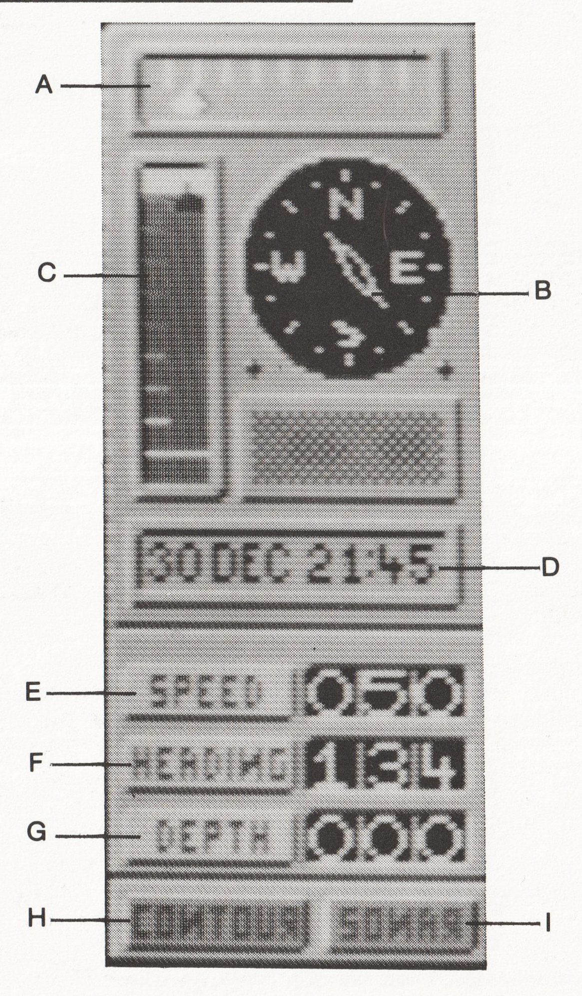
PC Versionen: Die Flottenpositionen sind in blau und rot markiert.

Commodore 64/128 Versionen: Die Flottenpositionen sind in rot und grun markiert.

B. Hauptkontrollpult

Das Kontrollpult erlaubt dem Kapitän direkt auf alle navigatorischen Funktionen zuzugreifen. Die Symbole werden wie folgt mit einem einzelnen Mausklick aktiviert:

ABBILDUNG 3: HAUPTKONTROLLPULT



A - Geschwindigkeitsmesser
Auf diesem Gerät kann der Kapitän die Geschwindigkeit ändern, indem der auf die gewünschte Fahrtstufe und dann auf den "Execute"-Knopf klickt. Diese Methode wird dann eingesetzt, wenn der Kapitän die Geschwindigkeit sehr schnell ändern möchte.

B - Kompaß
Auf dem Kompaß kann der Kapitän die gewünschte Richtung wählen. Diese wird eingeschlagen, nachdem er den "Execute"-Knopf betätigt hat.

C - Tiefenmesser
Mit dem Tiefenmesser kann der Kapitän durch Klicken auf die gewünschte Tiefe schnelle Korrekturen vornehmen. Nach einem Klick auf den "Execute"-Knopf bewegt sich der Zeiger auf die angegebene Tauchtiefe.

D - Uhr
Diese "Spielzeit-Uhr" kann durch wiederholtes Drücken der Maustaste auf der rechten Seite des Uhrenfeldes beschleunigt werden. Um die Uhr wieder auf normale Spielzeit einzustellen, halten Sie die Maustaste auf der linken Seite des Uhrenfeldes gedrückt. Mit dieser Funktion kann der Kapitän die Zeit, bis ein neuer Befehl erforderlich wird oder eine weitere Funknachricht eintrifft, verkürzen. In Gebieten, wo die Navigation sehr kompliziert wird, ist es gefährlich diese Funktion anzuwenden, da die *Roter Oktober* so leicht auf Grund laufen und beschädigt werden kann.

E - Geschwindigkeitsanzeige
Die Geschwindigkeitsanzeige gibt die derzeitige Fahrt in Knoten an. Durch Klicken auf diesem Symbol kann der Kapitän die die Geschwindigkeit entweder erhöhen oder reduzieren. Wählt er 0 Knoten, erteilt er gleichzeitig den Befehl zur "Ruhe im Schiff", der angewandt wird, wenn man einer Entdeckung entgehen will.

F - Richtungsanzeige
Fahrtrichtung - Hierdurch hat der Kapitän die Kontrolle über die Fahrtrichtung der *Roter Oktober*. Stellt er den Kurs auf diese Weise ein, ist am ehesten gewährleistet, daß der gewählte Kurs exakt eingehalten wird. Möchte der Kapitän Ausweichmanöver durchführen, die schnelle Kurswechsel erfordern, sollte er hierzu die oben erwähnte schnellere Methode durch Aktivierung des Kompasses wählen.

G - Tiefenanzeige
Die Tiefe wird in Metern angegeben und der Kapitän sollte über diesen Wert aus zwei Gründen immer informiert sein. Erstens darf bei der Tauchtiefe nie die maximale Druckbelastbarkeit der *Roter Oktober* überschritten werden, und zweitens muß die Tiefe immer auf das Meeresgrundniveau und die Bodenformationen abgestimmt sein.

H - Kontrolle der Konturdarstellung
Hiermit wird die Konturkarte im Hauptfenster ein und ausgeschaltet.

I - Kontrolle der Sonardarstellung
Dieses Feld schaltet die Sonarkarte im Hauptfenster ein beziehungsweise aus.

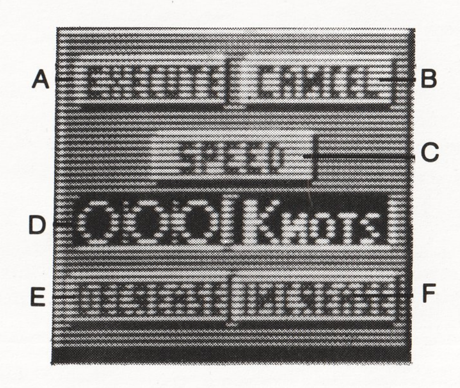


ABBILDUNG 3.1: KONTROLLPULT FÜR BEFEHLSAUSFÜHRUNG

Hat der Kapitän den zu ändernden Faktor ausgewählt - Geschwindigkeit, Richtung oder Tiefe - muß er seinen Offizieren den Befehl zur Ausführung erteilen.

A - Befehl erteilen
Klicken auf dieses Feld veranlaßt, daß der vom Kapitän gewählte Befehl erteilt wird. Dies muß geschehen, da sonst keine Funktion des Hauptkontrollpultes ausgeführt wird.

B - Befehl widerrufen
So wird der ursprünglich ausgewählte Befehl des Kapitäns widerrufen. Allerdings ist das nur vor Erteilung möglich. Ist der Befehl bereits erteilt worden, kann nur ein neuer, anderslautender Befehl die Ausführung verhindern.

C - Funktion
In diesem Feld wird der vom Kapitän geänderte Wert angezeigt, also Geschwindigkeit, Richtung oder Tiefe.

D - Funktionsanzeige
An dieser Stelle erscheint der Wert, der vor Erteilung des Befehles eingestellt ist. Mit Hilfe der Increase/Decrease-Knöpfe kann er nun auf den neuen Wert gebracht werden.

E - Decrease-Knopf
Er verringert den in D. angezeigten Wert solange, bis der vom Kapitän gewünschte neue Wert erreicht ist.

F - Increase-Knopf
Dieser erhöht den in *D.* angezeigte Wert, bis der gewünschte neue Wert erreicht ist. Zusammen mit *E.* ermöglicht diese Funktion die "Feinabstimmung" von Geschwindigkeit, Richtung und Tiefe des Unterseebootes im Gegensatz zu den eher groben Änderungen, die über das Hauptkontrollpult vorgenommen werden. Nach Erteilung des Befehles erscheint wieder das ursprüngliche Kontrollpult (Abbildung 3) und der Kapitän kann weitere Änderungen vornehmen, während die letzten Befehle ausgeführt werden.

Jede Änderung muß befohlen werden und wird vom entsprechenden Offizier bestätigt. Dieser Offizier macht auch Meldung, wenn der Befehl ausgeführt wurde. Wurde ein Befehl einmal erteilt, kann sich der Kapitän auf andere, dringendere Angelegenheiten konzentrieren, wobei er sicher sein kann, daß seine sorgfältig ausgewählten Offiziere ordnungsgemäß reagieren.

Diese sehr flexible und einfache Befehlsstruktur bedeutet, daß eine Vielzahl von Befehlen erteilt werden kann, so daß auch komplizierte Manöver mit einem Minimum an Aufwand durchgeführt werden können.

ERTEILUNG VON BEFEHLEN AN DIE OFFIZIERE

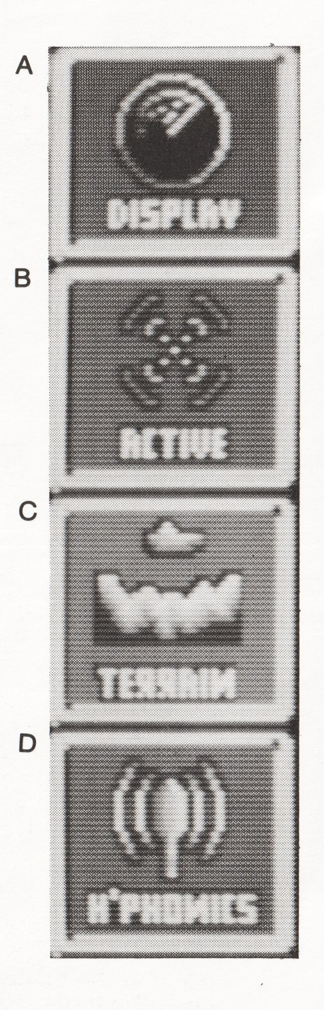
Klicken auf das Symbol in Abbildung 4 ruft die Funktionen des Sonar-Offiziers auf.

ABBILDUNG 4: SONAROFFIZIER

SONAR

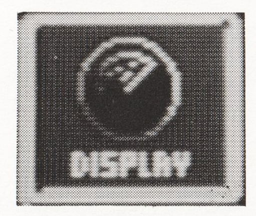
Hiermit werden die in Abbildung 4.1 gezeigten Sonar-Funktionssymbole aktiviert.

ABBILDUNG 4.1:
SONAR-FUNKTIONSSYMBOLE



Sonar stellt das Gehör eines modernen Unterseebootes dar. Die Sonartechnologie ist bereits so weit entwickelt, daß nur durch das Geräuschmuster, das ein Schiff bei seinen Bewegungen und Operationen hinterläßt, ein geschulter Sonarmann Schiffe mit bemerkenswerter Genauigkeit erkennen kann. Unterseeboote arbeiten mit dauerndem passiven Sonar, daß ihnen ungefähre Daten der Ziele, sowie deren Identität und Fahrtrichtung verrät. Diese Daten sind jedoch sehr subjektiv und erfordern eine gewisse Bestätigung, sei es durch Sichtkontakt, weiteres Anpeilen oder durch die Benutzung des sogenannten "aktiven" Sonars, um genauere Daten über das Zielobjekt zu erhalten. Außerdem hinterläßt das passive Sonar gefährliche blinde Flecken, den sogenannten "Kegel des Schweigens", im Kielwasser der von feindlichen Jagd-U-Booten ausgenutzt werden kann.

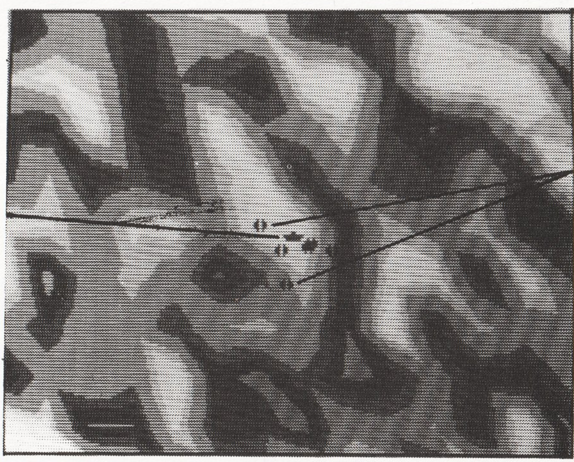
A - Sonar/Konturdarstellung

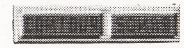


Auf diesem Bild erhalten Sie eine Konturdarstellung des Meeresbodens. Diese genaue Reliefkarte entsteht, ein Beispiel finden Sie in Abbildung 4.2, durch Spezialsensoren der *Roter Oktober*, die die Tiefe des Ozeans messen und das erfaßte Gebiet rund um das Schiff abbilden.

Die Höhenunterschiede werden durch Farben dargestellt, wobei Weiß für die Spitze unterseeischer Berge und das dunkelste Blau für den Meeresgrund steht (Bei der PC Version wird dieser Effekt durch Rasterung der Farben erzielt. Je dichter die Rasterung desto tiefer ist das Meer).

ABBILDUNG 4.2





Durch diese Information, zusammen mit den gelieferten Sonardaten, die auf der Karte eingeblendet werden, kann der Kapitän durch die gefährliche Reykjanes-Kette in die relative Sicherheit des mittleren Atlantiks steuern. Die Steuerung der Konturdarstellung, wie in Abbildung 4.2 gezeigt, schaltet diese Darstellungsform ein oder aus. Ist sie abgeschaltet, wird die Konturkarte zum Sonarschirm.

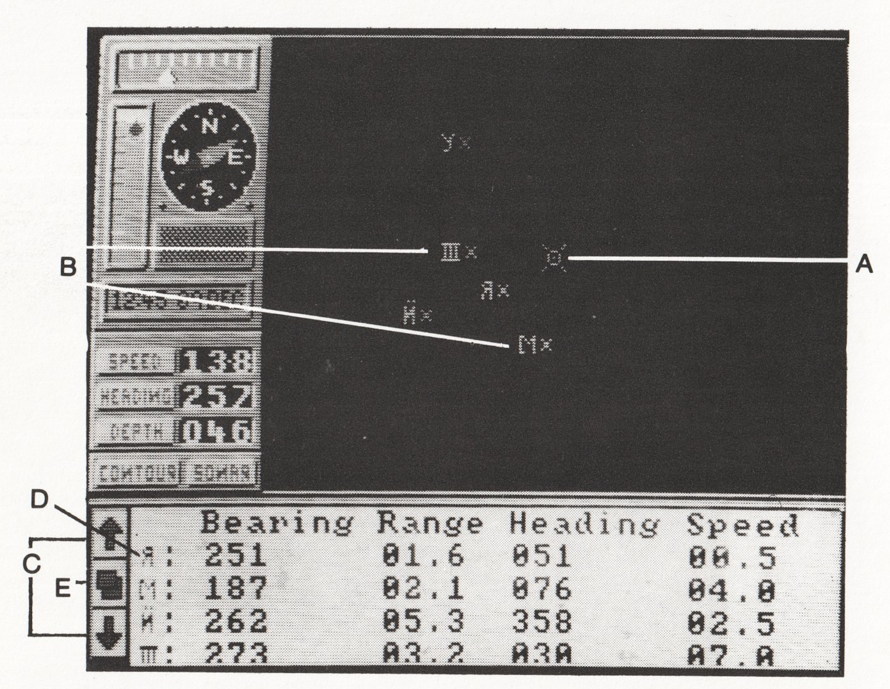
Auf dem Sonarschirm werden alle Kontakte angezeigt, sowohl vom passiven als auch vom aktiven Sonar. Jeder Kontakt erhält eine Referenz und Details des Sonarkontaktes werden im Nachrichtenfenster gezeigt.

Die Positionsangabe (Bearing) bezieht sich auf die Position relativ zur *Roter Oktober*. Die Entfernung (Range) wird in Seemeilen zusammen mit der

ungefähren Fahrtrichtung (Heading) des Schiffes angegeben. Zum Schluß wird noch die geschätzte Geschwindigkeit in Knoten angezeigt (Speed).

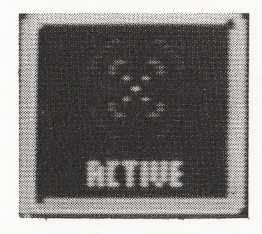
Die Daten werden mit dem passiven oder aktiven Sonar aktualisiert. Manche Kommandeure mögen es darüberhinaus als wichtig erachten, die Daten noch durch einen Sichtkontakt zu bestätigen. Daten im Nachrichtenfenster können entweder im Hydrophon-Fenster zur Analyse oder zur Fixierung des Feuerleitcomputers auf ein Ziel und zum Angriff weiterverwandt werden. Die Auswahl erfolgt durch Bewegen des Cursors auf das entsprechende Symbol, gefolgt von einmaligem Klicken. Ist auf dem Bildschirm eine größere Anzahl Sonarkontakte zu sehen, kann die Liste mit den nach oben und unten zeigenden Pfeilen, siehe Abbildung 4.3, durchgesehen werden. Das Sonar-Informationsfenster wird durch Klicken auf das Seitensymbol zwischen den Pfeilen in das normale Nachrichtenfenster zurückverwandelt.

ABBILDUNG 4.3



A - Roter Oktober
B - Sonarspuren und Referenzen
C - Rollpfeile
D - Sonar-Referenzen
E - Kontrolle der Sonarinformation

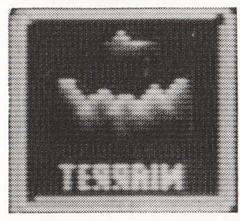
B - Aktives Sonar



Klicken auf dieses Symbol löst die Abstrahlung eines aktiven Sonarsignals aus, wobei das Ergebnis dieser Aktion zwei Seiten hat. Zum einen ergibt sich daraus ein weitaus genaueres Sonarbild, daß dem Kapitän die Einschätzung der Ziele, ihrer Geschwindigkeit und Richtung sowie die Feststellung ihrer Identität ermöglicht. Zum anderen aber zeigt sie den Schiffen auf der Empfangsseite des aktiven Sonars auch, falls diese es noch nicht bemerkt haben sollten, daß sich ein möglicherweise feindliches Unterseeboot im Gebiet befindet. Der Einsatz des aktiven Sonars gibt den Zielschiffen auch die Möglichkeit, sich auf die Position des Unterseebootes einzupeilen.

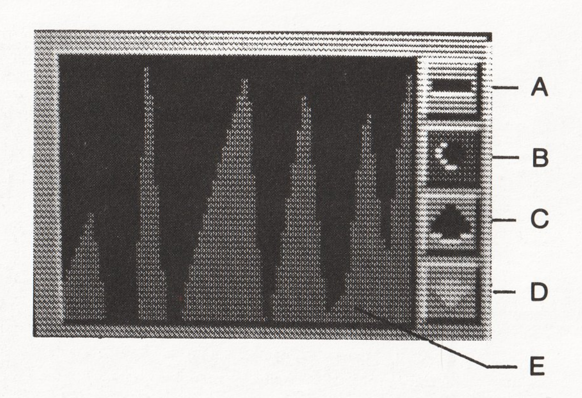
Der Gebrauch des aktiven Sonars stellt somit ein Risiko dar. Die Vorteile zur Vorbereitung eines Angriffes sind jedoch enorm, da so detaillierte Informationen über die Zielschiffe ermittelt werden. Für das Gelingen eines Angriffes können diese Daten wesentlich sein.

C - Profilbild



Hiermit erhält der Kapitän im Nachrichtenfenster eine Profilanalyse des Meeresbodens (Abbildung 4.4). Der Schnitt verläuft quer oder parallel zum Schiff und zwischen beiden Darstellungen kann umgeschaltet werden. Die Ansicht kann vergrößert und verkleinert werden, um eine genaue Planung der Fahrtroute durch kompliziertere Meeresbodenzonen zu ermöglichen.

ABBILDUNG 4.4



A Mit dem 90 Grad-Schnitt (quer) erhält man eine Sicht aus dem U-Boot nach vorn zur Planung der Route in Fahrtrichtung des Schiffes.

B Der 180 Grad-Schnitt (parallel) zeigt einen Ausblick zur Seite der *Roter Oktober* und ermöglicht einen Rundumblick auf alle verfügbaren Fahrtrouten.

C Der Vergrößerungsknopf dehnt die die Reichweite der Sensoren aus.

D Der Verkleinerungsknopf reduziert die Vergrößerung der Sensoren.

E Aktuelle Darstellung des Meeresbodenprofils (vergrößert)

D - Hydrophone



Diese Geräte ermöglichen eine Analyse im Profilbild, bei der das hydrophonische Signal des ausgewählten Zieles mit einer Sammlung bekannter Signale verglichen wird. So kann der Kapitän eine genaue Bestimmung der im Zielgebiet befindlichen Schiffe vornehmen.

ABBILDUNG 4.5

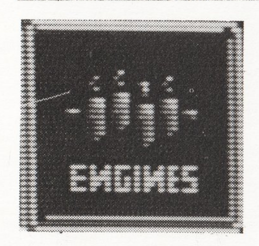
A - Sonarschirmspuren
B - akustische "Handschrift" der angewählten Spur
C - Rollpfeile für Datenbank
D - Aktuelle "Handschrift" aus der Datenbank
E - Aktuelle Identität aus der Datenbank

E - Ausgang zum Hauptkontrollpult



Dieses Symbol ermöglicht dem Kapitän die Rückkehr zum Hauptbildschirm und ist in allen Symboluntergruppen vorhanden.

ABBILDUNG 5: TECHNISCHER OFFIZIER



Dieses Symbol ruft den technischen Offizier auf und erlaubt, das Antriebssystem der *Roter Oktober* auszuwählen.

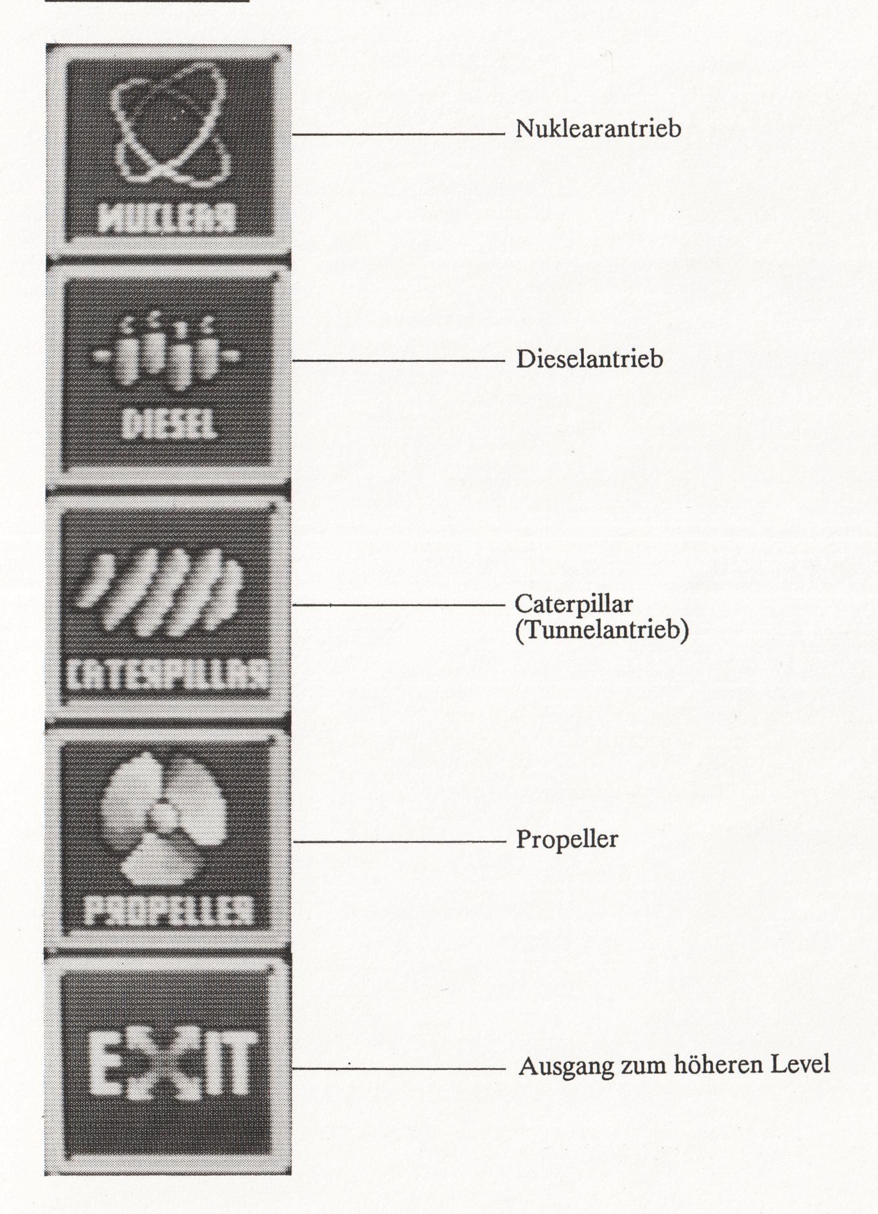
Der wichtigste Faktor bei der Kontrolle der *Roter Oktober* ist die Wahl der Kraftquelle und des Antriebes. Diese bestimmen die Kavitationsgeräusche und den allgemeinen Geräuschpegel, den das U-Boot ausstrahlt.

Der Vorteil des Tunnelantriebes beruht auf der Benutzung einer Turbine anstelle eines Propellers. Die Turbine saugt am Bug Wasser in einen Tunnel, stößt es am Heck wieder aus und treibt so das Schiff vorwärts. Dies verhindert Kavitationsgeräusche, wie sie von Propellern erzeugt werden.

Drehen sich konventionelle Propeller mit hoher Geschwindigkeit, erzeugen sie einen Bereich mit Unterdruck hinter der Leitkante des Propellerblattes, in dem sich Dampfblasen bilden. Brechen diese Dampfblasen nun unter dem Wasserdruck zusammen, schießt das Wasser vorwärts gegen das Blatt und erzeugt Geräusche und Vibrationen.

Der Geschwindigkeitsvorteil des Atomantriebes gegenüber der Dieselmaschine ist beträchtlich. Auch ist der Geräuschfaktor beim Einsatz der Dieselmaschine ein Problem, wenn man versucht nicht entdeckt zu werden. Allerdings wird der Atomreaktor nach 10 Tagen Spielzeit abgeschaltet (als Teil des überlauf-Planes) und der Kapitän wird sich gezwungen sehen entweder die Dieselmaschine oder den leisen, aber noch langsameren Tunnelantrieb zu benutzen. Die Wahl der Maschine liegt ausschließlich beim Kapitän und die Umschaltungen werden auf Anforderung vom Maschinenraum vorgenommen.

ABBILDUNG 5.1



WAFFENSYSTEME

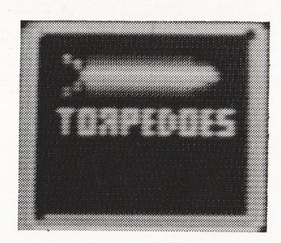
Die *Roter Oktober* hat nur Torpedos abzufeuern und der Kapitän muß lediglich entscheiden wann und worauf er schießen will.

ABBILDUNG 6: WAFFENOFFIZIER



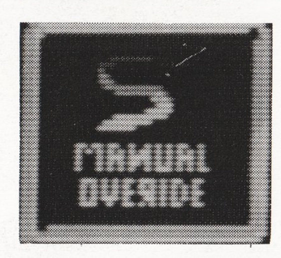
Hiermit wird der Waffenoffizier aufgerufen und der Kapitän erhält die Kontrolle über das Offensivpotential der *Roter Oktober*, die akustischen Torpedos. Die Zielauswahl erfolgt entweder manuell oder über das Sonar-Nachrichtenfenster, das gleichzeitig als Feuerleitcomputer fungiert. Die einzelnen Funktionen dieses Systems dienen zum Zielen der Torpedos.

ABBILDUNG 6.1: TORPEDOROHRSTATUS



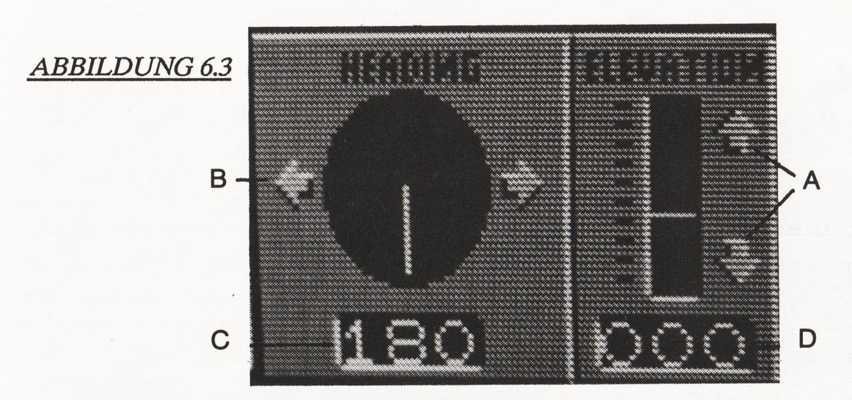
Dieses Symbol gibt den Status der vier Torpedorohre wieder und zeigt, wieviele Torpedos für jedes Abschußrohr noch vorhanden sind.

ABBILDUNG 6.2: MANUELLE STEUERUNG



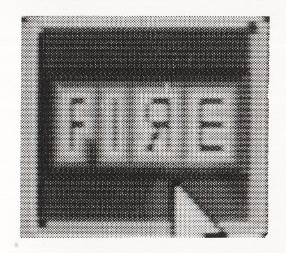
Ist sich der Kapitän über die Verläßlichkeit oder den Erfolg seiner akustischen Torpedos nicht sicher, kann er die manuelle Steuerung wählen. Daraufhin wird die Richtungs- und Steigungseinstellung aktiviert (Abbildung 6.3). Durch Klicken auf die Pfeile kann der Kapitän Richtung und Steigung des Torpedos festlegen. Wichtig ist, den Steigungswinkel nicht zu steil zu wählen, um eine mögliche Sichtung durch das Zielobjekt zu verhindern, da diesem sonst Zeit für Ausweichmanöver bleibt.

ABBILDUNG 6.3



A - Pfeile zur Erhöhung/Verringerung des Steigungswinkels
B - Pfeile zur Einstellung der Richtung
C - Derzeitige Richtungseinstellung des Torpedos
D - Derzeitiger Steigungswinkel des Torpedos

ABBILDUNG 6.4: TORPEDO ABFEUERN



Mit diesem Symbol feuern Sie einen Torpedo ab. Die Geräusche und Effekte, die bei einem Torpedoabschuß auftreten, sind eine große Gefahr, da sie Ihre Position beim Zielschiff verraten.

ABBILDUNG 6.5: KÖDER AUSLEGEN

Dieses Symbol ermöglicht es dem Kapitän elektronische Köder auszulegen, die herannahende Torpedos oder Raketen ablenken. Der Nachteil des Einsatzes solcher Köder liegt darin, daß sie einen weiteren Geräuschfaktor darstellen, der Ihre Gegenwart im entsprechenden Gebiet verrät.



Zwar spielt die *Roter Oktober* in erster Linie die Rolle einer Raketenabschußbasis, jedoch gibt es keinen Zweifel, daß ihre offensive Schiff-Schiff Bewaffnung sie zu einem gefährlichen Gegner bei einer Auseinandersetzung mit einer Überwasserflotte macht.

PERISKOPSYSTEME

ABBILDUNG 7: PERISKOPSYSTEME



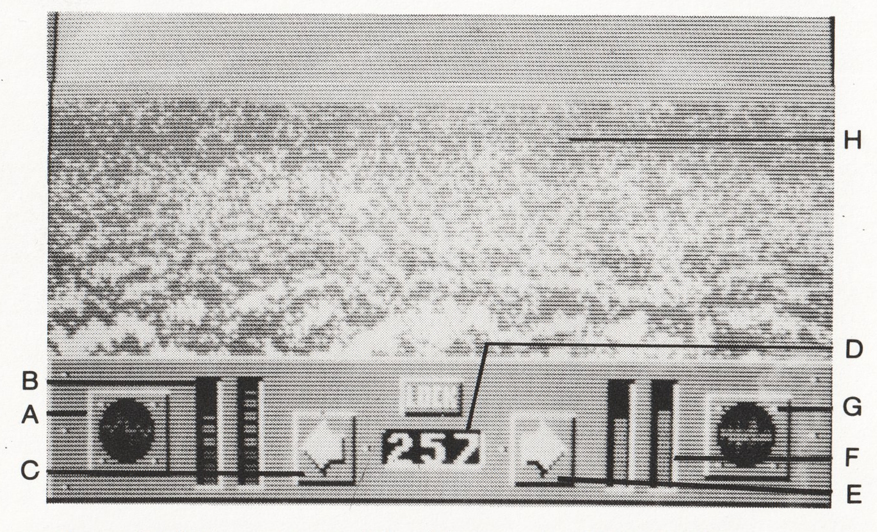
Diese Reihe von Symbolen kann vom Kapitän nur aufgerufen werden, wenn sich das Schiff auf Sehrohrtiefe befindet. Sind sie eingeschaltet, kann der Kapitän seine Periskopsicht wählen und den Horizont absuchen.

ABBILDUNG 7.1: SUCHPERISKOP



Hiermit erscheint eine Horizontansicht, mit der festgestellt wird, ob gefahrlos aufgetaucht werden kann. Außerdem werden so auch Ziele visuell identifiziert. Um das Blickfeld zu drehen, klicken Sie einfach auf die Richtungspfeile.

ABBILDUNG 7.2



A - Sonaraktivität
B - Batterieladung
C - Periskop links
D - Periskoprichtung
E --Periskop rechts
F - Druckluftvorrat
G - ESM-Aktivität
H - Periskopansicht

ABBILDUNG 7.3: ANGRIFFSPERISKOP



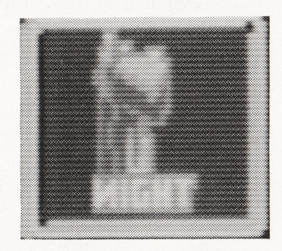
Mit dieser Funktion kann der Kapitän Daten vom Kontrollpult direkt in das Feuerleitsystem einspeisen und die Chancen für einen erfolgreichen Angriff verbessern.

Das Pult verfügt über einen Visier- und Verriegelungsknopf, zur Übertragung der Daten in den Feuerleitcomputer. Fahren Sie mit dem Cursor über den Knopf und drücken Sie die linke Taste, um die erforderlichen Werte zu übergeben.

ABBILDUNG 7.4

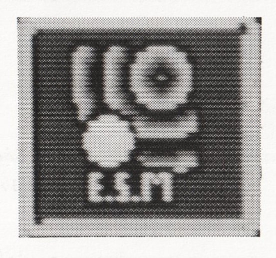
A - Angriffsvisier
B - Zielverriegelung

ABBILDUNG 7.5: NACHTPERISKOP



Hier wird die neueste Technologie zur Restlichtverstärkung eingesetzt, um sicherzustellen, daß der Kapitän seine optischen Hilfsmittel in der Nacht genauso wie am Tage benutzen kann.

ABBILDUNG 7.6: ELEKTRONISCHES ÜBERWACHUNGSSYSTEM (ESM)



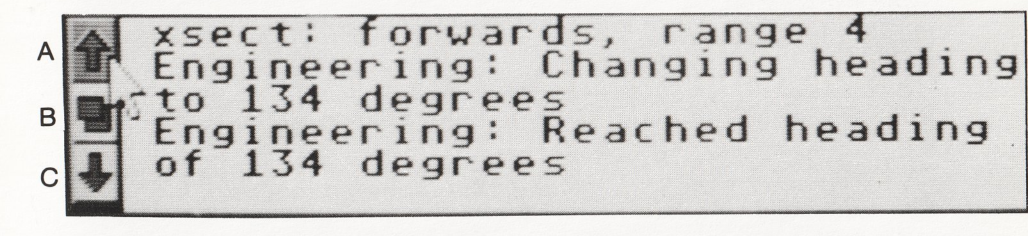
Mit der ESM Antenne können Nachrichten zwischen den Schiffen abgehört und über das Nachrichtenfenster an den Kapitän weitergeleitet werden. So ergibt sich eine Gesamtübersicht der Flottenbewegung zur Aktualisierung der Atlantikkarte und es kann sein, daß nützliche Informationen über die feindlichen Absichten während Suche und des Rendezvous aufgefangen werden.

Jede Benutzung des Periskops birgt die Gefahr durch Radar oder Sichtkontakt entdeckt zu werden. Auf das Periskop ganz zu verzichten ist allerdings noch riskanter. Auch moderne U-Boot-Kapitäne ziehen immer noch eine visuellen Sichtung und Identifizierung vor, wenn es um die Vorbereitung eines Angriffes geht.

DAS NACHRICHTENFENSTER

Erteilt der Kapitän Befehle oder ändert sich die Situation, werden schriftliche Informationen im Nachrichtenfenster ausgegeben.

ABBILDUNG 8: NACHRICHTENFENSTER



A - Schiebt Nachrichten nach oben
B - Schiebt Nachrichten nach unten
C - Schaltet zwischen Sonar- und Nachrichtenfenster um.

Hier werden alle Antworten auf Befehle und andere Informationen, wie Sonarkontakte, mit dem ESM aufgefangene Nachrichten, Schadensberichte und vieles mehr angezeigt.

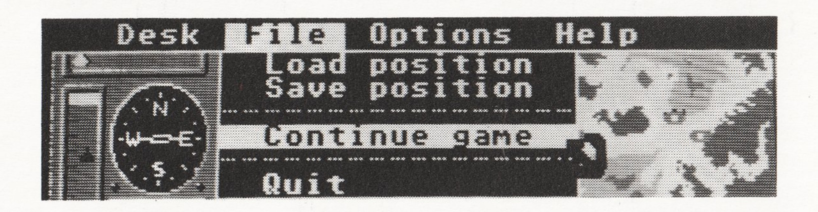
Die Nachrichten können nach oben und unten verschoben werden, so daß jederzeit auf alte Mitteilungen zurückgegriffen werden kann. Gleichzeitig fungiert das Nachrichtenfenster durch Klicken auf das zentrale Symbol als Sonar- und Feuerleitfenster. Es kann auch zum Teil von Hydrophondaten- und vom Profilfenster verdeckt werden.

Immer informiert zu sein, ist unbedingtes Muß für einen U-Boot-Kommandanten. Die genaue Beobachtung der Daten, die durch dieses Fenster laufen ist von höchster Wichtigkeit für das Gelingen Ihrer Mission.

ZUSÄTZLICHE MÖGLICHKEITEN

Durch Drücken der rechten Maustaste, kann der Spieler eine Anzahl verschiedener Möglichkeiten in Form eines Desktops aufrufen. Die Menüpunkte werden durch Auswahl mit dem Cursor und Drücken der linken Maustaste aktiviert.

ABBILDUNG 9: ZUSÄTZLICHE MÖGLICHKEITEN



ÜBER *ROTER OKTOBER*
Hier erhält der Spieler allgemeine Hintergrundinformationen über *Roter Oktober.*

SPIEL SICHERN
Der Spieler kann mit dieser Möglichkeit seine derzeitige Spielsituation auf eine formatierte Leerdiskette sichern, indem er die entsprechenden Abfragen beantwortet

SPIEL LADEN
Hiermit kann eine früher gesicherte Spielsituation wieder von Diskette geladen werden. Auf diese Weise kann man ein Spiel über mehrere Tage oder Wochen verteilen.

KENNKARTEN
Diese Menüpunkt erlaubt dem Spieler Kennkarten verschiedener Schiffe aufzurufen, die Ihm bei der Auswertung der Periskopinformationen helfen.

STRATEGIEHINWEISE
Hinter diesem Menüpunkt verbergen sich strategische Hinweise auf U-Boot-Kriegsführung und Taktiken, wie man eine Entdeckung oder einen Angriff vermeidet.

STEUERUNG DER *ROTER OKTOBER*
Hier erhält der Spieler Einzelheiten, wie die *Roter Oktober* zu steuern ist, sowie detaillierte Informationen über die verfügbaren Systeme.



